

四、個人研究創作表現

4.1 創作理念發想

數位藝術於現今已是藝術創作的主流，因為數位技術的開發，為藝術創作開創出新的格局與可能，數位科技的進步，帶來的不僅僅只是硬、軟體工具的升級，因為創作媒材的多元，使得藝術家在創作時的思考產生了多向性，藝術不再只是平面的圖像，它是行動的、感官的、變化的、互動的，它有許多的可能性，數位技術早已可以創造出比真實還真實的場景、炫麗的感官刺激，但是技術的不斷開發，也會使數位藝術流於形式、流於技巧的展示，使其藝術的價值性受到質疑，因此，在創作時仍然不能忘記作品本身所須具備的意涵，以及創作者本身的理念，這點，就與觀念形象設計所要表達的觀念一致，在新的設計手法中，注入設計者的意念，為作品帶來意義。

觀念形象設計的興起，雖源於政治目的的因素，但其打破傳統設計領域的新手法，將藝術與設計融合於一體，創造出新的視覺概念，他們的設計自由、活潑，同時能夠透過設計將自我的觀點表達，在當時代來講，是相當創新的一種設計手法。觀念形象設計發展出相當多的設計風格與手法，不論是將表現主義、超現實主義或是立體主義等藝術風格結合平面設計手法來創作，或是以攝影為創作基礎，將不同影像作重疊、把照片做蒙太奇式的拼貼的設計手法，都能展現出設計師獨特的設計風格與傑出的藝術水準，以及傳達個人觀點。波蘭平面設計師特斯塔於 1954 年為輪胎公司佩列利所設計的海報(圖 3-25)中，他運用電腦繪圖繪製出大象與輪胎的圖像，並將這兩圖協像結合於一體，以輪胎作為大象的頭部，這種構圖，不僅清楚傳達出這是一個輪胎的宣傳海報，並且運用大象的形象，傳達給消費者一種堅固耐用的心理導向，是一個主題簡單明確又具創意的作品。



(圖 3-25) 波蘭平面設計師特斯塔 1954 年為輪胎公司佩列利設計的海報

本研究認為觀念形象設計眾多風格與手法中，其中一種將物件重組，並賦予意義的手法相當具有特色，並且能夠創作出相當具個人風格的設計作品，因為透過設計者的構思，將許多原本很表象的物體，重新塑製成另一件個體，並且透過這作品傳達出設計者的觀點，這種創作手法讓研究生產生研究與創作的動機。因此本研究想融合觀念形象設計的手法與數位工具，來創作出新的視覺圖像。

4.2 個人創作表現

在本研究創作中，物件指的是利用 Photoshop 將照片中的物品去背後所成的圖像（圖 4-1-1），以及用 Illustrator 繪製出的圖形（圖 4-1-2），將這兩者做一組構，用來拼貼重組的圖像在經過數位媒材重組變形後，已不再具有原本的意義或是形象，它將只是新圖像中的一個材質，重新組構而成的圖像將會是全新的一個個體，本研究是以此想法為出發點，來延伸出不同系列之創作。



(圖 4-1) 用 Photoshop 去背後的圖像



(圖 4-2) 用 Illustrator 繪製出的圖形

4.2.1 創作流程敘述

(一) 創作主題擬定：

在此階段，先構思主題之意義性，在創作時才能有一個中心思想作為起始點，之後要思考這主題的發展性，是否有發展和研究的空間。

(二) 蒐集圖片資料：

蒐集與系列主題相關的圖片資料，例如主題是都市生態系，則需蒐集與生態相關的圖片，像是昆蟲、動植物的圖片。

(三) 擬定系列主題：

從所蒐集的動植物、昆蟲資料中，選擇有創作空間的來作為系列發展。

(四) 製作創作時所需的物件：

以數位相機拍攝各種形狀的物品，將之去背，在經由 Photoshop 作細部修整之後存成 psd 檔，以供之後創作時所需。在此階段必須準備大量各種形狀的物件圖像，因為用照片去背製作出的物件，無法像用 3D 繪圖軟體製作出的物件，可以就需求來轉向、變形或是翻轉至想要的角度或是形狀，所以在照一件物品時，必須要照其不同角度、面向，以供創作需求。

(五) 製作主題系列中的主體：

運用 Photoshop 將去背後的物件以拼貼、重組、重疊等等的手法來組構出設計主體在組構的過程中，物件會應需要進行變形、裁切、複製等等變形，組構完成後再用 Photoshop 加以潤飾，使完整度提升。

(六) 繪製背景

依照系列的主題，以 Illustrator 繪製出符合主題的背景。

4.2.2 創作作品說明

主題：都市生態系

生活在地球的海陸生物們，由於長久受到人類對環境的污染侵害，所以進化成為另一種形貌來適應遭受污染的生存環境。

（一）創作理念：

以無機的元件，來組構出有機的生態系統，機械化的視覺風格，傳達大自然對人類漠視生態環境的抗議，生存在被污染環境中，身體也漸漸演變成人類製造出的金屬、塑膠製品。

（二）視覺風格：

在構圖上，畫面以單一主體呈現，主體位於畫面中央，作一直接性的訴求，在視覺表現上強調物體的立體感，配以高飽和的色調，製造出虛擬生物之視覺效果。

（三）物件意涵：

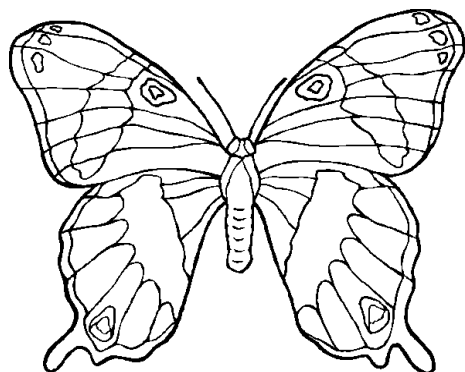
本創作是將物件組合起，進而創造新的視覺圖像，在將物件重組後，物件原本所代表的形象已經被去掉，但是在抽象的意涵上仍是我選擇此物件的依據，以蝴蝶系列中的蝴蝶二號作為講解例子，蝴蝶的翅膀，原本是一個機械齒輪，而研究生選擇此物件做為翅膀，是因齒輪帶有轉動、運動的抽象意涵，蝴蝶觸角則是運用老虎鉗來作為表現，老虎鉗給研究生的意象是不停開合，彷彿雷達般偵測，運用軟體將其變形後，就成為蝴蝶的觸角。

系列一：蝴蝶系列

創作過程說明：

步驟一：

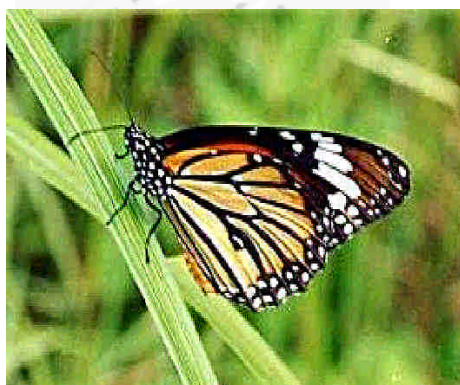
蒐集蝴蝶的圖片作為設計時圖形輪廓的參考依據。



(圖 4-3) 蝴蝶輪廓參考一



(圖 4-4) 蝴蝶輪廓參考二



(圖 4-5) 蝴蝶輪廓參考三

圖片來源：

圖 4-3 <http://www.christiananswers.net/kids/clr-butterfly.gif>

圖 4-4 <http://addons.books.com.tw/G/N00/6/N000005756.jpg>

圖 4-5 <http://memo.cgu.edu.tw/cheng-heng/圖片/蝴蝶連結.jpg>

步驟二：

依照系列主題，挑選出適合的照片，以 Photoshop 將所拍之照片去背，經過 Photoshop 修整後將物件存放在同一個 psd 檔中，以方便進行創作。



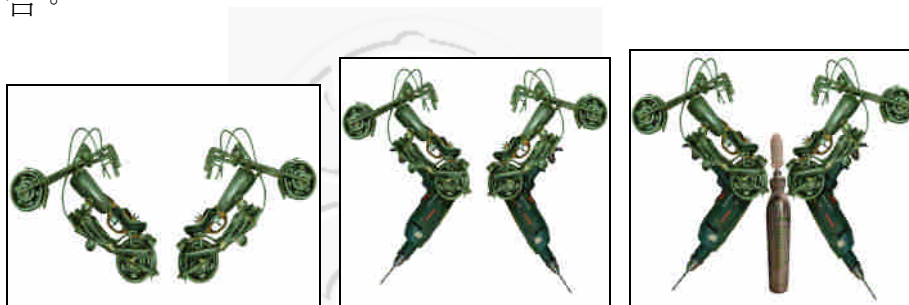
(圖 4-6) 原始照片



(圖 4-7) 經去背並銳利化後的圖像

步驟三：

以蒐集而來的蝴蝶圖像作為設計主體的構圖輪廓，將去背後的物件作形狀調整，並作各種的組合嘗試，以找出最符合設計輪廓的物件與組合。



(圖 4-8) 逐步的增加物件，以組合出蝴蝶主體

步驟四：

當主體組合確定之後，再以 Photoshop 作細部的修飾，例如調整物件的色相、明暗、濾鏡的使用等等，使設計呈現更真實、立體的視覺表現。